

Uma Mente brilhante

Acadêmicas: Giovana Casado e Luciane Neuhaus

1. John acreditava em seu potencial?
2. Ele achava a matemática importante?
3. Qual foi a sua teoria revolucionária?
4. Você gosta de jogos? O jogo ajuda na aprendizagem da matemática?
5. Como você avalia o espírito competitivo? Pode prejudicar?
6. O que você entende por esquizofrenia?
7. Você já teve algum caso de doença na família? Como foi?
8. Como uma doença pode influenciar no cotidiano de uma pessoa? Como superar isso?
9. Como você caracteriza o relacionamento de Alicia e John? Houve união?
10. Na sua opinião é possível uma pessoa viver isolada?
11. Qual a importância de ter amigos e a família apoiando nos momentos difíceis?
12. John foi persistente? Você acha uma qualidade importante?

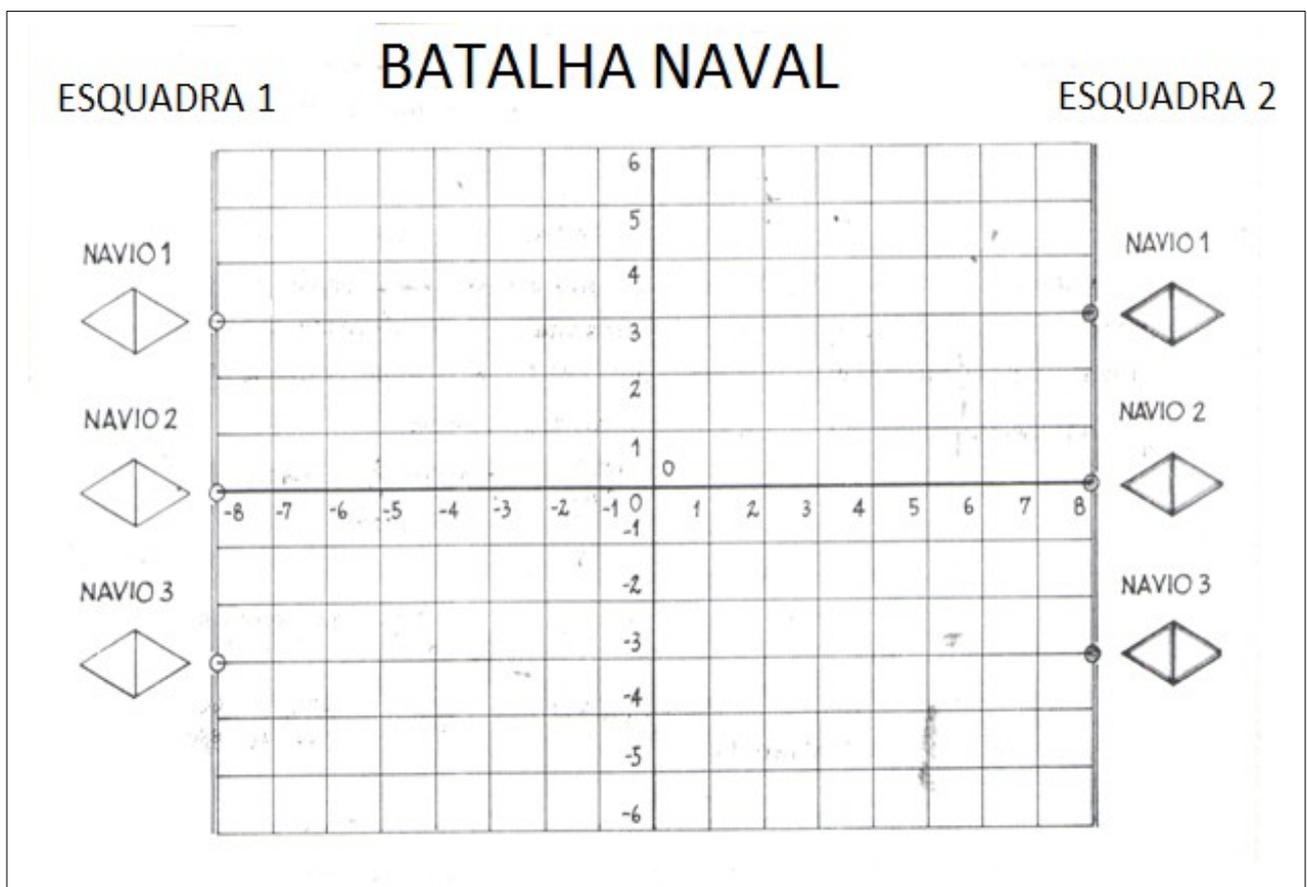
13. Ao final de uma conquista, é importante o reconhecimento?

14. O que o filme “Uma mente brilhante” agregou na sua vida?

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA RELACIONADA AO FILME “UMA MENTE BRILHANTE”

Justificativa:

Após assistir o filme, percebeu-se que tratava-se de um matemático que revolucionou a teoria de jogos. Pensando assim, adaptamos o jogo “Batalha naval”, que trata-se de um jogo de estratégia, que ajudará os alunos a desenvolver o raciocínio lógico e, além disso, é uma maneira rápida, eficiente e divertida de dominar as coordenadas cartesianas.



JOGO BATALHA NAVAL

(ADAPTADO PELOS ACADÊMICAS GIOVANA CASADO E LUCIANE NEUHAUS)

FONTE: - IMENES, M. Luis; LELLIS, Marcelo. **Matemática para todos**. 3^o Ed, editora Scipione. São Paulo, 2007.

Conteúdo: Coordenadas Cartesianas.

Turma/Série: 7^o ano.

Material: Uma tabela contendo o jogo batalha naval (material impresso) e lápis.

Desenvolvimento: Neste jogo de batalha naval, uma dupla (esquadra 1) enfrenta outro (esquadra 2).

- Cada dupla tem seu mapa, onde registra a trajetória de sua esquadra e os tiros dados. A dupla não vê o mapa da dupla adversária.
- Os três navios da esquadra 1 saem dos três pontos assinalados na linha da esquerda; cada um deles anda para cima, para baixo ou para a direita, num total de duas unidades. Os três navios da esquadra 2 fazem o mesmo, só que saem da linha da direita e avançam para a esquerda.
- A esquadra 1 dá seis tiros. Para cada tiro a esquadra 2 informa se algum navio foi atingido. Quando isso acontece pinta-se um dos pequenos triângulos que forma o navio atingido. Em seguida, a esquadra 2 dá seis tiros, em condições similares.
- Os navios da esquadra 1 voltam a andar duas unidades (jamais para esquerda) e os da esquadra 2 também (jamais para a direita). Depois, cada esquadra volta a atirar. E assim, continua o jogo...
- O navio que for atingido em duas ocasiões diferentes acaba afundando. Depois que um de seus navios afunda, a esquadra dá dois tiros a menos.
- Vence a esquadra que afundar todos os navios adversários ou que primeiro atingir a linha base do adversário (esquadra 1 deve atingir a linha da direita e vice-versa).
- É obrigatório o registro da rota de cada navio. O adversário pode examiná-la após a batalha terminar. Para isso, deverá também ter registrado todos os seus tiros.